任天堂 ファミリーコンピュータ™

ベストプレープロ野球 II

HSP-33

THE MOST
CHALLENGING
BASEBALL
EVER MADE

取り扱い説明書

このたびは「ベストプレープロ野球Ⅱ」をお買い上げいただきまして，まことにありがとうございます．

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき，正しい使用法でご愛用ください．また，この“取り扱い説明書”は再発行いたしませんので，大切に保管してください．

使用上のご注意

(1)このカセットは，電池でデータを保存しています．データの保存を確実にするために，必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください．本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり，むやみに電源スイッチをON・OFFすると，保存されているデータが消えてしまうことがあります．

(2)精密機器ですので，極端な温度条件下での使用や保管，および強いショックを避けてください．また，絶対に分解はしないでください．

(3)端子部に手で触れたり，水でぬらさないでください．故障の原因となります．

(4)シンナー，ベンジン，アルコールなどの揮発油ではふかないでください．

(5)テレビ画面から，できるだけ離れてゲームをしてください．

(6)長時間ゲームをするときは，健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください．

(7)このカセットを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

(8)シャープのC1ではご使用になれません．

(9)ご使用後は，ACアダプタをコンセントから必ず抜いてください．

〈目　次〉

ベストプレープロ野球Ⅱ

■コミッショナー挨拶

今年もまたプロ野球のシーズンがやってきました．果たして今シーズンのペナントをにぎるのはどこのチームか．野球ファンなら誰しも気になるところです．
今まではテレビを見ながら気をもむことしかできませんでしたが，「ベストプレープロ野球Ⅱ」ではあなた自身が監督としてプロ野球をシミュレーションして楽しむことができます．

たとえば，ゲーム中の駆け引きやサインプレイをはじめ，日程を考えて選手達のコンディションを調整することも監督の重要な仕事です．そして選手達を操り，自分のチームを優勝させなければなりません．

プロ野球で一番 重要なポジション，それは監督です．果たして，あなたは監督としてチームを優勝に導くことができるでしょうか？

よりリアルにそして面白くなった「ベストプレープロ野球Ⅱ」で思う存分にお楽しみください．

コミッショナー　そのべひろゆき

これが「ベストプレープロ野球Ⅱ」だ

①プロ野球シミュレーション

この「ベストプレープロ野球II」は，実際のプロ野球をモデルにしたシミュレーションゲームです．各選手の能力を表す細かいデータに基づいて試合を行います．その結果を記録，集計することにより，チームの順位や個人成績が争われます．「ベストプレープロ野球II」ではその試合展開がさらにリアルになりました．

②選手データ

各選手のデータはすべて自由に設定することができます．新選手の加入やあなただけのオリジナルデータでペナントレースを争うことが可能です．各選手のデータ，記録名は漢字で表示されるので見やすくなりました．

③監督データ

「ベストプレープロ野球II」では監督のデータも設定することができます．したがってコンピュータモードで，より一層各チームの特徴が出るようになりました．この監督データも自由に変更できます．

④ 3つのモード

MANモード――あなたの役割は監督として采配を振るうことです．選手を上手に操ってチームを勝利に導いてください．

COMモード――球団のオーナーとしてチームの戦力を分析し，監督のデータを設定します．

SKPモード――試合の結果だけを見ることができるため時間がかかりません．

⑤オートプレー

オートプレーを設定すると試合が自動的に消化されます．日程表を見ながらこの範囲を指定することもできます．

ゲームの進め方

試合を始める前に，まず「リーグデータ」で各チームのモード（そのチームの監督を誰がやるか）を設定します．あなたが監督を行うチームをここで決めてください．

次に「日程」で試合数を選んでください．公式戦はこの日程にしたがって対戦していきます．

試合のやり方（選手交替や作戦の出し方など）がよくわからないうちは，試合結果が記録されないオープン戦で練習するといいでしょう．ゲームの始めかたはマニュアルの終わりに図で示してあります．

◆終了

ゲームを終了して電源を切る場合は，メインメニューの画面でBボタンを押してください．画面に「終了」と表示されます．指示に従ってリセットボタンを押しながら，電源を切ります．

電源を切る場合は必ずこの操作を守ってください．他の画面で電源を切ったり，むやみにリセットボタンを押すとデータ破壊につながるおそれがあります．

メインメニュー

電源を入れて最初に表示される画面がメインメニューです．ゲームを行うときはこのメインメニューが操作の基本になります．各メニューを選ぶ時は✚キーで選択しAボタンを押します．またメインメニューに戻る場合はBボタンを押してください．

〈メインメニュー〉

◆リーグデータ

リーグ全体，および各チームの各種データを設定するメニューです．

(1) リーグ選択

まず最初にリーグを選択します．メニューから「リーグ選択」を選んでAボタンを押してください．リーグは「CELERY LEAGUE（セロリ・リーグ）」と「PARSLEY LEAGUE（パセリ・リーグ）」の2リーグがあります．ここでどちらか一方を選びAボタンを押します．画面に「変更したデータおよび記録は消えてしまいますがいいですか」と表示されます．間違いがなければ「はい」を選んでAボタンを押してください．

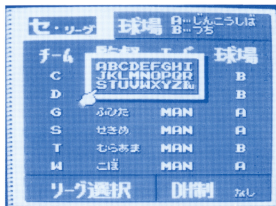
この「リーグ選択」を行うと全てのデータ，記録は初期化されます．自分でデータを変更したり公式戦を始めた後で「リーグ選択」を行うときは十分 注意してください．

２つのリーグを同時に並行して行うことはできません．ただし，別売りの「ターボファイルII」を使用すれば並行して行うことができます．詳しくは後で説明します．

(2) ＤＨ制（注１）

ＤＨ制（指名打者制）は，セ・リーグが「なし」に，パ・リーグは「あり」に設定されています．変更したい場合は「ＤＨ制」を選びＡボタンを押してください．ただし変更した場合は打順等の手直しが必要になります．なるべく変更しないほうがいいでしょう．

(3)チーム名

オリジナルのチームを作るなど，チーム名を変更したい場合は「チーム名」を選んでAボタンを押し，アルファベットの表の中から選んでください．

(4)モード

「モード」に合わせAボタンを押すと，モードが順番に変わります．このモードはペナントレースの途中いつでも自由に設定できます．リーグを選んだ最初の状態では全チームが「COM」モードになっています．遊び方によって各チームのモードを変更してください．
モードには次の3種類があります．

「MAN」――あなたがチームの監督になります．実際に采配を振るうチームはこのモードにしてください．

「COM」――コンピュータがチームの監督になります．監督の性格は後で述べる監督データによって設定されます．

「SKP」――試合の模様を画面に表示しません．したがってSKPモードのチームどうしの試合時間は大幅に短縮することができます．

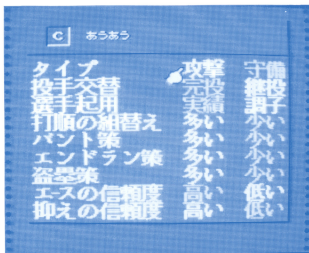
(5) 球場

各チームのホームグランドを設定します．球場には次の2つのタイプがあります．

Aタイプ――人工芝のグランドです．土のグランドに比べ選手は疲労しやすくなります．

Bタイプ――内野が土のグランドです．人工芝の球場に比べエラーが出やすくなります．

(6)監督データ

監督の采配に関する個性，特徴を出すために9項目のデータが用意されています．監督名にカーソルを合わせAボタンを押すと，この監督データを確認，および変更できます．監督データはそのチームのモードが「COM」または「SKP」の場合にだけ意味を持ちます．各データを変更する場合は，✚キーでカーソルを上下左右に動かして設定します．また監督名を変更する場合は，名前にカーソルを合わせAボタンを押してください．名前の入力画面が表示されます．この画面については後で詳しく説明します．

〈データは監督の個性を表しています.〉

★各データの見方

●タイプ

スタメン（先発オーダ）を決定する場合，攻撃力と，守備力のどちらを重視するか選択します．試合中は攻撃型のチームは代打，代走を積極的に行い，守備型のチームは守備固めを早めに送ります．

●投手交替

完投型は先発投手をなるべく長く投げさせようとし，継投型は早めに投手交替を行います．

●選手起用

スタメンを決めるときや代打を送るときに，過去の実績を考慮するか，現在の調子（打撃指数）で決定するか選択します．

●打順の組替え

先発オーダーをあまり変更しないか，結果が出ない場合は積極的に組み替えを行うか選択します．

●バント策

バントの作戦が多いか，少ないかを表します．

●エンドラン策

エンドランの作戦が多いか，少ないかを表します．

●盗塁策

盗塁の作戦が多いか，少ないかを表します．

●エースの信頼度

エース投手（投手の表で１番上の投手）の信頼度を表します．信頼度が高い場合は最後まで試合をまかせる場合が多くなります．低い場合は他の投手と区別しません．

●抑えの信頼度

リリーフエース（投手の表で１番下の投手）の信頼度を表します．信頼度の高いほうが試合に登板する機会が増えます．

◆チームデータ

各チームの選手データ，成績の確認，変更をすることができます．また野手先発オーダーの設定もここで行います．データを見たいチームを選びAボタンを押してください．

(1)チームカラー

チーム名の隣に選手が表示されています．そのユニフォームの色を変更したい場合は，数字の1または2にカーソルを合わせてAボタンを押してください．1は帽子やアンダーシャツの色を，2はユニフォームの地の色を選ぶことができます．色の種類はそれぞれ8種類です．

(2)選手名の表示

１チームの選手は野手１６人，投手１１人の計２７人です．野手のうち左側の８人（ＤＨ制ありの場合９人）は先発オーダーになっています．このオーダーを変更したい場合は，選手名にカーソルを合わせセレクトボタンを押して入れ替えてください．

先発オーダー選手名の左にある数字は守備位置を表しています（表１）．守備位置の変更を行う場合は，カーソルを合わせ，✚キーの上または下を押してください．

チームのモードが「ＣＯＭ」の場合，投手のうち上から５人が先発グループ，次の４人が中継ぎ，下の２人（特に最後の１人）が抑えの投手です．この順番を入れ替える場合も野手と同様，セレクトボタンで入れ替えることができます．

表　１：守備位置の記号

Ｐ	ピッチャー	（投　手）	６	ショート	（遊撃手）
２	キャッチャー	（捕　手）	７	レフト	（左翼手）
３	ファースト	（１塁手）	８	センター	（中堅手）
４	セカンド	（２塁手）	９	ライト	（右翼手）
５	サード	（３塁手）	Ｄ	ＤＨ	（指名打者）

(3)選手データ

選手名にカーソルを合わせAボタンを押すと，各選手の個人選手データおよび個人成績を見ることができます．Bボタンを押すと元の画面に戻ります．また⇩⇧のマークにカーソルを合わせてAボタンを押すと，次または前の選手のデータを順番に見ることができます．

各データ，成績を変更したい場合は，そのデータにカーソルを合わせてAボタンを押してください．データ値が順番に変わります．また選手名に合わせてAボタンを押すと，名前の入力画面になり，名前を変更することができます．

★各データの見方

基本的なデータ項目は，特に優れているものをS，以下A～Eの順に6段階で評価しています．

(1)野手データ

●打席（R，L，B）

Rは右打ち，Lは左打ち，Bはスイッチヒッター（両打ち）を表します．

●タイプ（P，S）

Pはパワーヒッター（引っ張り型），Sはスプレーヒッター（広角打法）を表します．

●守備力（S，A～E，＊）

C（キャッチャー），1（ファースト），2（セカンド），3（サード），S（ショート），O（外野）のそれぞれの守備位置での守備力を表します．なお＊は評価外です．

●肩（S，A～E）

肩の強さを表し，送球の速さに影響します．

●足（S，A～E）
　足の速さを表し，盗塁などに影響します．
●眼（S，A～E）
　選球眼の良さを表し，四球，三振，打率などに影響します．
●実績（S，A～E）
　過去の実績を表し，調子が悪いときや，いざというときのベテランの力を示す総合的な評価に影響します．
●スタミナ（S，A～E）
　長いシーズンを乗り切る体力を表し，後半戦の打撃に影響します．
●巧打（S，A～E）
　バッティングの巧さを表し，バントやエンドランなどの成功率や，打率に影響します．
●長打（S，A～E）
　パワー，打球の伸びを表し，ホームランや長打に影響します．

●信頼（+2〜−2）

ランナーを得点圏（2塁または3塁）に置いたときの勝負強さを表します．「−」の場合は逆に弱くなります．

●対左（+2〜−2）

左ピッチャーに対する打撃の強さ，弱さを表します．一般的に左打者は左投手に弱くなります．

●打撃指数（約150〜400）

打撃結果によって増減する打撃の調子を表す変数で，打撃全体に影響します．実績やスタミナの評価によって増減の仕方は変わります．

データの変更に使用します．

〈Aボタンを押すと選手のデータがスクロールします．〉

(2)打撃成績

- 打率　安打を打数で割ったもの.
- 試合　出場した試合数.
- 打数　打席に立った回数から犠打と四死球を引いたもの.
- 安打　二塁打などの長打の数も含みます.
- 二塁打
- 三塁打
- 本塁打
- 打点　エラーやゲッツー以外の打席の結果で得られた得点.
- 犠打　送りバントや犠牲フライなど.
- 四死球　フォアボールとデッドボールの合計.
- 三振
- 盗塁

(3)投手データ

● 投法（RO，RU，LO，LU）

Rは右投げ，Lは左投げ，Oは上手投げ，Uは下手投げを表します．

● タイプ（A，A+，B，B+，C，D）

球種や投球のパターンを次の6種類のタイプで表します．

A……直球とカーブが主体の投球をする，本格派や若手のタイプ．

A+…Aタイプに落ちる球を加えたタイプ．

B……直球，スライダーを中心に投げる速球派のタイプ．

B+…Bタイプに落ちる球を加え，多彩な投球をするタイプ．

C……シュート，スライダーなど横の揺さぶりを主体とした変化球投手のタイプ．

D……カーブ，シンカーが主体の軟投型変化球投手のタイプ．

● 球速（120～158）

直球のスピードを表します．

● 切れ（S，A～E）

球の切れの良さ，特に変化球の切れを表します．

● 制球（S，A～E）

コントロールの良さを表します．

● 安定（S，A～E）

投球のリズム，ピッチングの安定性を表します．これが低いと突然調子が乱れることが多くなります．

● 球質（S，A～E）

球の重さを表し，被本塁打数などに影響します．

● 技術（S，A～E）

投 球 術を意味し，打者を打たせてとるピッチングのうまさを表します．

● スタミナ（S，A～E）

完投 能力を意味し，どれだけ長いイニングを投げることができるかの目安を表します．

●回復（0～40）

1日に回復するスタミナ指数の量を表します．移動日や試合に登板しなかった日には，この値のスタミナ指数が回復します．試合に登板した場合はこの値の半分だけ回復します．ただし先発投手で早い回に降板した場合はこの通りに回復しない場合があります．

●スタミナ指数（0～200）

1球投げるごとに減っていく変数で，球速や切れ，制球など全てに影響する重要な値です．いわばその投手の疲労度を表しているので，投手を登板させるときにはこの値に十分注意してください．

(4)投手成績

- 防御率　1試合平均何点取られたかを表す値．自責点×9／投球回で計算します．
- 試合　登板した試合数．
- 完投　先発して最後まで投げたときにつきます．
- 勝数　（注2）
- 敗数
- セーブ　（注3）
- 投球回　投球回数．イニング数とも言います．
- 安打　打たれたヒットの数．
- 本塁打　打たれたホームランの数．
- 四死球
- 三振　奪三振数．
- 自責点　その投手の責任で取られた点数．塁上の走者はその走者を出した投手の責任になります．エラーがなければ入らなかったはずの失点などは含みません．

★名前の入力

監督名，選手名は５文字以内なら自由に変更することができます．名前の入力画面が表示されたら，✚キーで１文字ずつ選び，Ａボタンを押します．カタカナで入力したい場合は，セレクトボタンを押してください．ひらがな，カタカナの切り替えができます．Ｌ，Ｒを選んでＡボタンを押すと文字を入力する位置が左右に動きます．また，⇧⇩を選んでＡボタンを押すと，先頭の１文字から始まる数種類の名前が順番に表示されるので，その中から選ぶこともできます．入力が終わったらＢボタンを押してください．

◆日　程

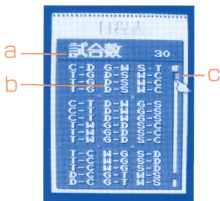
公式戦の日程を新たに作成したり，これから先の対戦日程を確認するメニューです．

(1)試合数

ペナントレースを新たに始める場合には，まず試合数にカーソルを合わせてＡボタンを押します．試合数を３０，６０，１３０，１４０の中から選択し，Ａボタンを押してください．日程がランダムに作成されます．

この場合全てのチーム成績，個人成績は０になり，野手の打撃指数は初期値に，投手のスタミナ指数は２００に戻ります．ただしあなたが変更した名前や監督，選手のデータ，打順などはそのまま残ります．もし，シーズンの途中でもう一度最初からやり直したい場合は，試合数を選び直してください．この場合，「記録を消してよいか」のメッセージが表示されます．よい場合は「はい」を選んでＡボタンを押します．

日程表で点滅しているカードが次に行われる試合です．空白の行は移動日を表し，6試合ごとに1日ずつ，この移動のための休日が入ります．これは主に投手のスタミナ回復のために設けられています．

公式戦の試合数を選びます．

日程を変更すると，それ以前のデータが消えてしまいますので注意してください．

a 次の試合
b 移動日
c オートプレー

(2)オートプレー

✚キーを下に押すとカーソルが移動し，日程の右端に青いラインが表示されます．これにより公式戦がオートプレーの状態になり，コンピュータ同士の試合がカーソルの示す日程まで自動的に行われます．カーソルを１番下まで下げた場合は，全日程がオートプレーになります．

オートプレーの状態でも，日程の途中に「MAN」モードのチームの試合がある場合には，その試合の前でゲームの進行が止まります．全チームが「COM」モードでオートプレーにした場合に，試合を中止したいときは，試合開始の音楽が鳴っているときにBボタンを押すとメインメニューに戻ります．

◆成　績

ここでチームの勝敗表，個人成績の上位者を確認することができます．見たい項目を選んでAボタンを押してください．

(1) 勝敗表

各チームの勝敗，順位を見ます．カーソルを上下に動かすと，その指しているチームの対戦相手別の勝敗と得点や失点などの詳しい成績が画面下のウインドウに表示されます．また優勝マジックナンバー(注４)が出た場合は，それも表示します．

(2)打撃成績

打撃成績の各項目ごとに，上位から順に30人を表示します．最初に表示されるのは打率のベストテンです．✚キーの下を押すと11位以下が表示され，✚キーの上を押すと再び1～10位の表示になります．別の項目を見たい場合は，Aボタンを押すと表の下にメニューが現れるので，その中から項目を選んでAボタンを押してください．項目には次の12種類があります．なお打率，長打率，出塁率は規定打席に達した選手だけが表示されます（規定打席＝試合数×3）．

- 率（打率）＝（安打）／（打数）
- 安（安打）
- 二（二塁打）
- 三（三塁打）
- 本（本塁打）
- 点（打点）
- 犠（犠打）
- 球（四死球）

- 振(三振)
- 盗(盗塁)
- 長(長打率)＝(安打＋2塁打＋3塁打×2＋本塁打×3)／(打数)
- 出(出塁率)＝(安打＋四死球)／(打数＋四死球)

打撃成績			打率	安	本	点
1	たかぎゃ	W	.486	18	1	1
2	パリッチュ	S	.469	15	5	11
3	ローソン	C	.463	19	1	8
4	ながひま	C	.457	16	0	11
5	はりゃ	G	.447	17	4	8
6	おかだき	G	.410	16	0	5
7	おちやい	D	.405	15	2	6
7	やまだき	W	.405	15	2	10
9	おから	T	.387	12	2	4
10	ちょうち	W	.385	15	1	9

〈打撃成績の画面で，Aボタンをもう一度押すと12種類の詳しいデータを見ることができます.〉

(3)投手成績

打撃成績と同じように投手の１２項目にわたる成績を見ることができます．防御率，勝率，奪三振率は規定投球回数に達した投手だけが表示されます（規定投球回数＝試合数）．

- 防（防御率）＝（自責点）×９／（投球回）
- 試（試合）
- 完（完投）
- 勝（勝数）
- 敗（敗数）
- セ（セーブ）
- 回（投球回）
- 本（本塁打）
- 球（四死球）
- 振（奪三振）
- 率（勝率）＝（勝数）／（勝数＋敗数）
- 奪（奪三振率）＝（奪三振数）×９／（投球回）

◆公式戦

公式戦は日程に従って対戦チームが決められ，試合が行われます．試合の結果，個人成績などはカセット内に記録されていきます．

試合開始の音楽が鳴っている間にBボタンを押すと，メインメニューに戻ります．

なお試合中は絶対に電源を切ったり，リセットボタンを押さないでください．データや成績の記録などの値がおかしくなる場合があります．

◆オープン戦

オープン戦は日程とは無関係に自由に対戦チームを選んで試合を行います．VISITOR（先攻のチーム），HOME（後攻のチーム）の順に選んで試合を始めてください．

オープン戦は試合の結果や個人成績などは記録されません．また打撃指数も変化しません．ただし投手のスタミナ指数は変化します．

◆ターボファイル

別売りのターボファイルIIを使用すると，カセットのデータをそっくり外部に保存することができます．ターボファイルIIでは同時に4つのデータを記憶できるので，セ・リーグとパ・リーグのデータをそれぞれ別に保存して置き，そのつどデータを読み出せば2つのリーグを同時進行で行うことができます．また万一の事故でカセット内のデータが破壊されてしまった場合でも，ターボファイルにデータのバックアップを取って置けば安心です．さらに今後発売予定のデータROMをつなげば，最新のデータで遊ぶこともできます．なお詳しい使用方法はターボファイルのマニュアルを読んでください．

ベストプレープロ野球IIでは，ターボファイルの容量の全部を使うため，同じBANKに他のゲーム（ウィザードリィ等）で使用しているデータが入っている場合，それを消してしまうので注意してください．

メインメニュー画面でセレクトボタンを押すとターボファイルのメニュー画面が表示されます．ＳＡＶＥを選んでＡボタンを押すと，『入っているデータは消えます』と確認のメッセージが表示されます．もう一度Ａボタンを押すと，ターボファイルにデータが書き込まれます．ＬＯＡＤはターボーファイルからカセットにデータを読み込みます．ターボファイルがつながっていなかったり，データが入っていない場合には，『セーブできません』と『データがありません』のメッセージが表示されます．

なお，前作の「ベストプレープロ野球」のデータは今回の「ベストプレープロ野球II」では，読めません．

試合

公式戦，オープン戦の具体的な試合の進め方を説明します．まず対戦する2チームのモードによって，試合は次の4種類になります．

- 「MAN」対「MAN」

2人のプレーヤー同士が戦います．先攻のチームの監督はコントローラー1を，後攻のチームの監督はコントローラー2を使って対戦します．

- 「MAN」対「COM(SKP)」

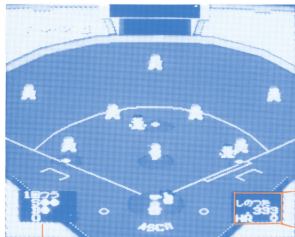
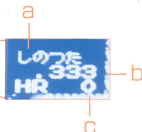
対コンピュータ戦です．コントローラー1を使って試合を行ってください．

- 「COM」対「COM(SKP)」

コンピュータ同士の試合です．試合の様子を見ることができます．打席の途中のカウントは省略するので，試合のテンポは少し速くなります．

●「SKP」対「SKP」

試合の様子は見せずに，途中経過だけを表示します．試合時間は最も短くなります．

「MAN」モードが「COM」，「SKP」と対戦する場合は，「COM」と「SKP」のモードに違いはありません．

◆オーダー提出

プレイヤーが試合をする場合は，最初にオーダーの提出を行います．スコアボードの画面になったら，Aボタンを押してください．まず下に投手の一覧が表示されます．✚キーの下を押して，名前にカーソルを合わせ，✚キーで左右に動かして先発投手を選んでください．このとき投手名の下の数字はスタミナ指数を表しているので，それを参考にするとよいでしょう．

先発野手を入れ替える場合は「Pitch.」のところにカーソルを合わせ，Aボタンを押すと「Bat.」に変わり，控えの野手名と打撃指数が表示されます．出場する選手を選んでAボタンを押したら，交替させる選手にカーソルを合わせ，もう一度Aボタンを押してください．両者が入れ替わります．打順を変更する場合も同様に行います．さらに守備位置を入れ替えたい場合は，選手名の左の守備位置番号にカーソルを合わせ，✚キーの上下を押して変更します．守備位置の記号はチームデータの説明を読んでください．

先発オーダーが決定したら，Bボタンを押してオーダー提出を終了します．「MAN」対「MAN」の試合の場合は，次のチームも同様にしてオーダー提出をします．

ここでもう一度Aボタンを押せば何度でもやり直すことができますが，これでOKの場合はスタートボタンを押します．「COM」のチームがあればそのオーダー提出が行われ，プレーボールとなります．

なおここで変更した野手の先発オーダーは記憶され，次の試合からそのオーダーが最初に表示されるようになります．

控えの投手一覧　　控えの野手一覧

◆プレーボール

いよいよ試合が始まりました。このゲームではプレイヤーはあくまで監督であり，実際に打ったり投げたりするのは選手が勝手に行います。

試合中に監督として行うことには，次のようなものがあります。なお試合中にタイムをかける場合は投球の前にコントローラーのAボタンを押してください。

◆攻撃のとき

(1)サインプレー

攻撃中に打者，走者に出す作戦です。投手が投球する前に✚キーとBボタンを使って次のような指示を出します。キー操作がわからない場合は，タイムをかけて「サインの確認」を選べば，確かめることができます。

● バント…(✚キーの上を押す)

走者を確実に進める作戦です。走者がいないときや，2アウトのときには，セーフティバントのサインになります。

●エンドラン…(✚キーの下を押す)

走者がスタートを切り，打者は右方向に打ちます．走者がいない場合は右狙いのバッティングになります．

●スクイズ…(✚キーの左を押す)

3塁走者がスタートを切り，打者はバントをします．3塁以外の走者の場合にはバントエンドランになります．

●スチール…(✚キーの右を押す)

走者が走ります．2ストライクでなければ，打者は援護の空振りをします．2人以上の走者がいればそれぞれが走りますが，1，3塁の場合は1塁走者だけが走ります．

●待て…(Bボタンを押しながら，✚キーのどれかを押す)

打者は何もしません．いわゆる見送りのサインです．

(2)走塁

タイムをかけて「走塁」を選択すると走塁の積極性を次の３段階より選ぶことができます．選んだらBボタンを押してください．設定は次に設定しなおすまでそのままです．試合開始のときには，「普通に走る」に設定されています．

●無理をしない

無理な進塁を避けて，走者を塁に貯めたいときに設定します．ノーサインでの盗塁はありません．

●普通に走る

走者は普通の状況判断で走塁します．足の速さがA以上の走者はノーサインで盗塁する場合があります．

●どんどん走る

走者は積極的に次の塁を狙います．押せ押せムードのときなどに設定します．走者は各自の状況判断でノーサインでも盗塁します．

(3)代打，代走

タイムをかけて「代打　代走」を選択すると下に控えの野手が表示されます．✚キーで左右に動かして，代打，代走の選手を選びます．次に交替させる選手（打者，走者）にカーソルを合わせAボタンを押して交替します．このとき守備位置の表示は，代打の場合は「H」に，代走の場合は「R」になります．操作の途中で取り止める場合はBボタンを押してください．

代打，代走を出した場合は，その回の攻撃が終了すると選手交替の画面になって試合が中断します．代打や代走の選手をそのまま守らせる場合でも，違う選手を送る場合でも「H」，「R」となっている守備位置を再度決定する必要があります．

(4)ベンチをのぞく

タイムをかけてこれを選択すると控えの選手の会話を聞くことができます．代打や代走を送るときに参考にしてください．

◆守備のとき

(1)ピッチング

投手の投球に関する作戦です．投球の前に✚キーとBボタンを使って次のような指示を出します．１度出した指示はその打者が打席にいるあいだ有効です．途中で取り消す場合は「取消し」の指示を出してください．キー操作がわからなくなったら，タイムをかけて「サインの確認」を選んで確かめてください．

●ランナー警戒…(✚キーの上を押す)

走者の足を警戒しながら投げます．配球は直球が多くなり，カウントによってはウエストボールも投げます．盗塁やエンドランに備えた投球ですが，打者に対してはボールが多少甘くなります．

●バッター警戒…(✚キーの下を押す)

ボールが甘くならないようにコーナーを突いて投げます．状況によって，歩かせてもかまわないような場合に有効です．

●敬遠…(✛キーの左を押す)

その打者を敬遠します．勝負を避ける場合や，塁を詰めて守りやすくする場合に指示します．また盗塁やエンドランを読んで，ウエストする場合もこれを使います．

●取消し…(✛キーの右を押す)

普通の投球をします．他の指示を取り消す場合に使います．打者が打席に入ったときに特に何も指示しない場合は，この普通の投球になります．

●気合い…(Bボタンを押しながら，✛キーのどれかを押す)

試合の勝負どころで気合いを込めたピッチングをするときに指示します．球の切れや球速が一時的に良くなりますが，スタミナの消費が2倍になるので，むやみに使うのは考えものです．

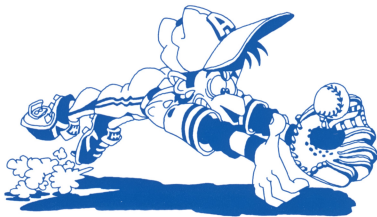
(2)守備位置

タイムをかけて「守備位置」を選択すると守備のシフトを次の3つの中から選ぶことができます．選んだらBボタンを押してください．設定はそのイニングが終るまで有効です．イニングの初めは「普通の守備」に設定されます．

●普通の守備

通常の守備体型です．打者の打席とタイプに応じて，右または左にシフトします．

●前進守備

内野手はゴロで3塁走者のホームインを防ぐ，バックホーム態勢をとります．外野手は2塁走者のシングルヒットでのホームインをなるべく防ぎます．ただしどちらも強い打球に対しては間を抜かれやすくなります．

●長打警戒

　外野の守備位置は深く，１，３塁手はライン際に寄せます．長打を防ぐシフトで，特に１塁走者の長駆ホームインを防ぎます．ただしシングルヒットは出やすくなります．

(3)選手交替

　投手や野手の交替や守備位置の変更を行うときは，タイムをかけてこれを選択します．オーダー提出のときと同様の操作で交替，変更を行ってください．ただし１度退いた選手は，その試合には再び出場することはできませんので，間違えないように注意してください．

(4)マウンドに行く

　タイムをかけてこれを選択すると，マウンド上の投手に状態を聞くことができます．同時にスタミナ指数も表示されるので，投手交替の参考にしてください．ただし同じ投手に対して１イニングに２度マウンドに行くことはできません．

試合中の画面表示

左上に得点の表示をします．左下にはイニング数とカウント表示と，H(ヒット)，E(エラー)，Fc(フィルダースチョイス)といった打撃結果を表示します．右下は打者名，打率，本塁打数を表示し，投手交替のときには投手名，防御率，試合数を表示します．

◆試合終了

延長戦は12回まで行われ，それでも勝負がつかない場合は引分けになります．試合終了後，試合結果を表示して，何かボタンを押すとメインメニューに戻ります．

●ゲームを進(すす)めるための設定(せってい)●

より一層楽しむために

◆オーナー気分で

「ベストプレープロ野球II」の遊び方に特に決まりはありません．例えば全てのチームを「COM」モードにして，TVを見るように観戦するのもなかなか面白いものです．オーナーの気分で成績次第で監督の首をすげ替える（監督データを変える）こともできます．あるいは全部「SKP」モードにして正確なデータを入れ，実際のプロ野球の予想をするのもいいでしょう．もちろん，6人が集まりそれぞれ自分のチームを持って監督になり，ペナントを争うこともできます．いっそ全チームをオリジナルのデータにして全く架空のリーグを作るのもひとつの遊び方です．各自が自由にこのソフトを使って楽しんでください．

データの作り方にも特に一定のルールがあるわけではなく，独断で自由に決めればいいのです．TVの野球中継を見ながら「おっ，今の外野手の返球は良かったなあ，こいつの肩はAだな」とか「この投手は終盤いつも捕まるから，スタミナはDかな」など，選手のデータを思い浮かべて楽しむといいかもしれません．

注1 ＤＨ制

投手の代わりにある特定の打撃専門の野手を置くことができるルール.

注2 勝利投手の決め方

2人以上の投手が投げた場合，基本的には決勝点（最後のリードとなる得点）が入ったときに投げていた投手が勝利投手となる．ただしそれより後に1イニング以上長く投げた投手がいればその投手になる．また先発投手は最低5回を投げる必要がある.

注3 セーブの決め方

勝ち試合にリリーフして最後まで投げ，勝利投手にならなかった投手が次の条件にあてはまるときセーブが記録される.

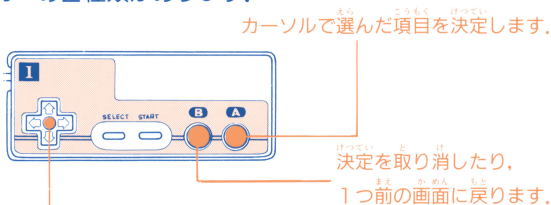
①3イニング以上投げた場合.
②走者の数に3点を足した数以内のリードで登板し，1イニング以上投げた場合.
③走者の数に2点を足した数以内のリードで登板し，1/3イニング以上投げた場合.

注4 マジックナンバー

優勝まであといくつ勝てばいいかを示す数字．ただし他のチームに自力優勝の可能性がある場合は出ない．

キー操作まとめ

◆基本操作

ゲーム画面に表示されるマークにはカーソルと，マーカーの2種類があります．

◆試合のとき

対戦モードがMANvsMANの場合は，先攻チーム（ビジターチーム）がコントローラーⅠを，後攻チーム（ホームチーム）がコントローラーⅡを使います．
MANvsCOMの場合は，MANのチームがコントローラーⅠを使います．

[注　意]

このカートリッジを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

ヒント・内容についての，電話，手紙などの質問は，いっさいお答えできません．ファミコン雑誌，必勝本などを見てください．

ゲーム中に登場する球団名・選手名は，すべてフィクションであり，実在の球団・選手とはまったく関係ありません．またゲームの性質上，実際のプロ野球と異なる部分もあります．ご了承ください．